

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-159754

(P2002-159754A)

(43) 公開日 平成14年6月4日 (2002. 6. 4)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード <sup>*</sup> (参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	B 2 C 0 0 1
			5 B 0 6 9
G 0 6 F 3/14	3 5 0	G 0 6 F 3/14	3 5 0 A

審査請求 有 請求項の数12 O L (全 6 頁)

(21) 出願番号 特願2000-356978 (P2000-356978)

(22) 出願日 平成12年11月24日 (2000. 11. 24)

(71) 出願人 000004237

日本電気株式会社

東京都港区芝五丁目7番1号

(72) 発明者 八ツ橋 徹

東京都港区芝五丁目7番1号 日本電気株式会社内

(72) 発明者 下川 雅博

東京都港区芝五丁目7番1号 日本電気株式会社内

(74) 代理人 100093838

弁理士 小橋川 洋二

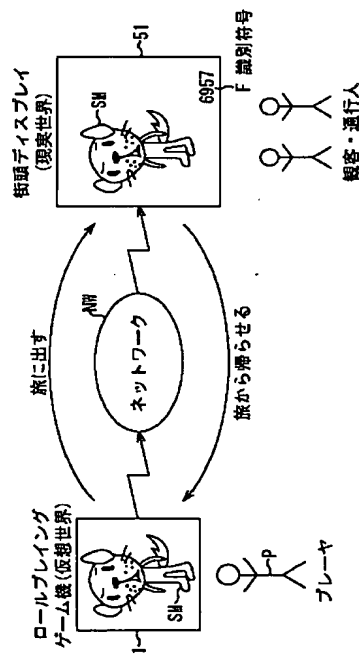
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 仮想世界と現実世界の融合システム

(57) 【要約】

【課題】 ロールプレイングゲーム上の仮想世界の登場人物を、現実世界の表示装置に登場させる仮想世界と現実世界の融合システムを提供する。

【解決手段】 ロールプレイングゲーム機11に仮想世界の登場人物（スーパーマリオSM）を登場させ、プレーヤPはロールプレイングゲームを楽しんでいる。やがてプレーヤはスーパーマリオを、通信手段（インターネット）を介して旅に出す。スーパーマリオは現実世界の街頭に設置した街頭ディスプレイ51に登場するが、この時点では何処の街頭ディスプレイにスーパーマリオが表示されるか不明である。プレーヤは彼方此方に設置してある街頭ディスプレイの中から自分が旅に出したスーパーマリオを探し出し、仮想世界と現実世界とを融合させたゲームを楽しむ。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 コンピュータシステム上の仮想世界の登場物を、通信手段を介して現実世界のシステムに登場させることを特徴とする仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項2】 前記現実世界のシステムに登場させた前記仮想世界の登場物を、前記コンピュータシステム上の仮想世界に復帰させることを特徴とする請求項1記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項3】 前記仮想世界の登場物は、ロールプレイングゲームの登場人物であることを特徴とする請求項1または請求項2記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項4】 前記通信手段は、インターネットを含むことを特徴とする請求項1乃至請求項3の何れか1つに記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項5】 前記現実世界の装置は、表示装置を含むことを特徴とする請求項1乃至請求項4の何れか1つに記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項6】 前記表示装置を含む装置は複数からなり、前記表示装置を含む装置の登場人物は、該複数の表示装置を含む装置の間を移動することを特徴とする請求項5記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項7】 前記表示装置を含む装置を街頭に設置したことを特徴とする請求項5または請求項6記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項8】 前記街頭に設置した表示装置を含む装置は、該街頭に関連した情報を、前記ロールプレイングゲームの実行機器に送信することを特徴とする請求項7記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項9】 前記ロールプレイングゲームの実行者が、前記仮想世界から現実世界の表示装置を含む装置に登場した人物を発見した場合には、前記実行者にポイントを与えることを特徴とする請求項1乃至請求項8の何れか1つに記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項10】 前記仮想世界から現実世界の表示装置を含む装置に登場した人物は、その人物であることを識別する識別手段を備えたことを特徴とする請求項9記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項11】 前記現実世界の装置は、インターネットに接続可能な情報家電であることを特徴とする請求項1乃至請求項4の何れか1つに記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

【請求項12】 前記ロールプレイングゲームの実行者が、ロールプレイングゲームの登場人物に、前記情報家電の操作を行わせることを特徴とする請求項11記載の仮想世界と現実世界の融合システム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、仮想世界と現実世

界の融合システムに関し、特にコンピュータを用いたロールプレイングゲーム上の仮想世界の登場人物を、現実世界の表示装置に登場させるようにした仮想世界と現実世界の融合システムに関する。

## 【0002】

【従来の技術】コンピュータ等を使用したゲームの中に、プレーヤがキャラクタ（登場人物）を成長させながら最終目的を達成するゲームであるロールプレイングゲームがある。従来のロールプレイングゲームは、スタンドアロンのコンピュータか、インターネット等のネットワークに接続したコンピュータか、専用のゲーム機やスマートフォン（後述）を使って、コンピュータ上の仮想世界の中だけでプレイするゲームであった。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のロールプレイングゲームは、プレーヤはあくまでもコンピュータ上の仮想世界でゲームをしているに過ぎない。一方、仮想世界に対して、我々が実際に生活している現実世界があり、ロールプレイングゲームの仮想世界に対し、現実世界の事象を融合することができれば、プレーヤもゲームに参加することが可能となり、更にロールプレイングゲームの楽しさを増大させることができる筈である。

【0004】そこで本発明の課題は、コンピュータを用いたロールプレイングゲーム上の仮想世界の登場人物を、現実世界の表示装置に登場させるようにした仮想世界と現実世界の融合システムを提供することである。

## 【0005】

【課題を解決するための手段】前記課題を解決するために本発明は、コンピュータシステム上の仮想世界の登場物を、通信手段を介して現実世界のシステムに登場させることを特徴とする。このようにすれば、例えば図1に示すように、コンピュータシステム（ロールプレイングゲーム機）上の登場物（スーパーマリオ）を、通信手段（ネットワーク・インターネット）を介して現実世界のシステム（街頭ディスプレイ）に登場させることができ、旅に出した自分（プレーヤ）のキャラクタを、街中の彼方此方に設置した街頭ディスプレイから探し出すという、プレーヤの現実の行動を伴ったゲームを楽しむことができる。

## 【0006】

【発明の実施の形態】以下、本発明を図示の実施例（融合ロールプレイングゲームシステム）に基づいて説明する。本実施例は、仮想世界と現実世界とを融合した融合ロールプレイングゲームのシステムである。

## 【0007】（1）実施例の概念

図1に本実施例の概念を示す。図1に示すように、プレーヤPはロールプレイングゲーム機11を用いて、ビッグロブタウンのキャラクタである「まぬいぬ」SMが登場するロールプレイングゲームを楽しんでいる。

やがてプレーヤPはまぬいぬSMを「旅に出す」操作を行う。するとまぬいぬSMはゲーム機11からネットワークNWを介して街頭に設置された或る1台の街頭ディスプレイ51に表示される。プレーヤPはゲーム機11を持って、街中をあちこちとまぬいぬSMが表示されている街頭ディスプレイを探して廻り、前記或る1台の街頭ディスプレイ51に表示されているまぬいぬSMを発見した場合には、画面に表示されている識別符号Fをゲーム機11に入力して、まぬいぬSMを旅から元のゲーム機11に帰らせる。

#### 【0008】(2) 実施例の構成

図2を参照すると、本実施例の融合ロールプレーイングゲームシステムYRは、ユーザ端末10と、スマートフォン20と、センターサーバ30と、情報サーバ40と、ディスプレイ端末50と、これらを相互に接続するインターネット等のネットワークNWから構成されている。ユーザ端末10は、パーソナルコンピュータ（パソコン）等の情報処理装置である。ユーザ端末10を操作するプレーヤは会員番号などの一意な識別番号を持ち、インターネットNWを経由して、ゲームソフトが入っているセンターサーバ30に接続し、自分が育ててきたキャラクター（例えばスーパーマリオ）を表示させる。プレーヤは、コンピュータ上の仮想世界のなかで、キャラクターに行動指針を与えたり、キャラクターとコミュニケーションをとることで、キャラクターを育てていく。

【0009】スマートフォン20は、iモード対応の携帯電話などの携帯端末である。スマートフォン20のプレーヤはユーザ端末10と同様に、インターネットNWを経由して前記ゲームソフトが入っているセンターサーバ30に接続して、自分のキャラクターを育てていく。センターサーバ30は、ホストコンピュータやサーバコンピュータ、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置である。センターサーバ30は、ゲームソフトに加え、個々のキャラクターの育成状態を管理するキャラクター管理機能と、情報サーバ40を通してユーザ端末10やスマートフォン20にゲーム画面を配信する配信制御機能と、ディスプレイ端末50への表示内容を制御するディスプレイ制御機能を有している。

【0010】情報サーバ40は、ホストコンピュータやサーバコンピュータ、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置である。情報サーバ40は、街頭に設置されたディスプレイ端末50毎に関連づけられた観光情報・イベント情報、ショッピング情報などを蓄積するデータベース機能と、センターサーバ30の指示によりメールを配信する機能を有している。ディスプレイ端末50は、プラズマディスプレイなどの表示機器をパーソナルコンピュータなどに接続したものである。ディスプレイ端末50は、例えば、駅のコンコースや、ショッピングセンターなど街頭に設置される。ディスプレイ端末50には、旅に出たキャラクターと、端末ごと時間ごとに異なる

ユニークなコードが表示されている。ここに、旅に出たキャラクターとは、スマートフォン等でプレーヤにより仮想世界で育成されたキャラクターが、現実世界のディスプレイ端末に表示されることをいう。

【0011】自分のキャラクターを街頭のディスプレイ端末50上に見つけたプレーヤは、ディスプレイ端末に表示されたユニークなコード（識別符号）をスマートフォン20からセンターサーバ30に送信することで、旅先のキャラクターを探し出したことが確認される。うまく見つけ出せた場合は、プレーヤにポイントなどが与えられる。

#### 【0012】(3) 動作

次に、本実施例の動作を、図3、図4に示すフローチャートを参照しつつ説明する。まず、プレーヤはユーザ端末10あるいはスマートフォン20を使って、ゲームが保存されているセンターサーバ30に接続する。プレーヤはこのゲームを開始するに当たっては、プレーヤに割り当てられた固有のID及びパスワード等の一意な情報を入力しなければゲームを開始できない。

【0013】センターサーバ30は前記一意な情報によりプレーヤを特定し、そのプレーヤの前回終了時のキャラクター情報に基づきゲームを再開できるように、ユーザ端末10あるいはスマートフォン20にゲーム画面を表示する。表示されたゲーム画面でプレーヤは継続してキャラクターを育てる（S2、S3）。ゲーム進行中のキャラクター情報は、常時センターサーバ30上で管理されている（S4）。

【0014】もしもゲーム途中あるいはゲーム終了時、プレーヤがキャラクターを旅に出すことを選択した場合（S5、S6）、センターサーバ30はゲームソフトで決めているアルゴリズム、例えば乱数により関連づけられた特定のディスプレイ端末50を選択し、キャラクターを移動させるとともに選択したディスプレイ端末50の画面の一部にキャラクターと、ユニークなコード、例えばディスプレイ端末毎・時間毎に決定されるアルファベットと数字の組み合わせを表示する（S7、S8）。尚、ユニークなコードはキャラクターに連動せず常時表示していてもゲームの進行上は大きな意味を持たない（S0、S1）。

【0015】一方、プレーヤに対してはキャラクターを旅に出したとのメッセージと、旅先のヒントとなる情報をメールで送る等のメッセージを合わせて表示してゲームを終了させる。また、センターサーバ30はキャラクター移動に対して、移動回数・移動距離をカウントする（S9）とともに、情報サーバ40に対してキャラクターの移動先のディスプレイ端末50毎に関連づけられデータベース化されている情報をプレーヤにメール送信するよう指示する（S10）。情報サーバ40は前記センターサーバ30からの指示に基づきデータベース化された情報の中から指定のものを選択し、観光情報・イベント情

報、ショッピング情報などをプレーヤのユーザ端末10あるいはスマートフォン20のメールアドレスにメール送信する(S11)。尚、メール送信情報は前記観光情報・イベント情報、ショッピング情報等の地域振興に関するものにこだわらず、場所を特定するに足りるヒントであればその内容を特に規定するものではない。

【0016】次に、センターサーバ30は前記旅に出たキャラクタが、旅先で一定時間経過してもプレーヤからの発見情報が届かない場合は、再度アルゴリズムに従い移動先を決定しキャラクタを移動させる(S13)。そして前記キャラクタ移動と同様に情報サーバ40に移動先に関連した情報をメール送信する指示を出し、この指示に従い情報サーバ40はプレーヤにメールを送信する。センターサーバ30は、キャラクタ移動毎に移動回数・移動距離を加算していき、一定回数もしくは一定距離に到達するまで、あるいはキャラクタ発見情報を得るまでこのキャラクタ移動を繰り返す。一定回数もしくは一定距離に到達した場合はキャラクタをセンターサーバ30に、つまり元のゲームの中に帰宅させる(S12)。

【0017】尚、前記実施例では一定回数・一定距離で帰宅条件を決定したが、この条件にこだわらず長期にわたりキャラクタが旅に出るとゲームの進行が止まるため、それを制限する条件を設けることが重要である。センターサーバ30はキャラクタを帰宅させた場合はプレーヤに対し、ペナルティとしてポイントを差し引くとともに、情報サーバ40に対しプレーヤにメール送信するよう指示し、情報サーバ40はプレーヤのユーザ端末10あるいはスマートフォン20のメールアドレスにキャラクタを帰宅させた由のメールを送信する。

【0018】次に、もう一方のキャラクタの帰宅条件である「プレーヤによる発見」について説明する。情報サーバ40から送信されてきたキャラクタ移動先に関する観光情報・イベント情報、ショッピング情報等のメール内容から場所を推定し、電車・バス・車等の交通機関を利用しディスプレイ端末50に自分のキャラクタとコードが表示されていないか探し回る。通常各ディスプレイ端末50はセンターサーバ30により制御されており広告、お知らせ、あるいは電車の運行情報など一般大衆に向けて情報を発信する目的で表示内容が時々刻々と変化している。

【0019】特定のディスプレイ端末50にキャラクタを移動してきた場合のみ、選択されたディスプレイ端末50のその画面の一部にキャラクタとコードを表示させている。プレーヤはこの画面表示を見つけると、スマートフォン20からセンターサーバ30に対し画面に表示されているコードを送信する(S15)。センターサーバ30は送信されてきたコードと正解であるコードとを比較し合致した場合は、キャラクタをセンターサーバ30に、つまり元のゲームの中に帰宅させるとともにプレ

ーヤに対し特典として大きなポイントなどを与える。

【0020】(4)現実世界に出すキャラクタのその他の動作

①仮想世界のキャラクタに伝言(音声、動画、テキスト等)を持たせ、ディスプレイ端末(発声装置を含む)に表示や発声をさせる。例えば、前記実施例では識別符号の代わりに合言葉を発生させ、この合言葉をスマートフォンに入力するようにしてもよい。

②仮想世界のキャラクタにプレーヤが欲しい情報(例えば、或る地域の地図)を探してくるよう依頼する。キャラクタはインターネット上のサイトから前記依頼情報を探し、結果をプレーヤに送る。送る相手は留守番電話、FAX、メール、指定した屋外の表示装置等をプレーヤが予め指定しておく。

【0021】③プレーヤであるAさんとBさんが、別個に鍛え上げたキャラクタ同士を街頭ディスプレイ上で競わせて、キャラクタ対戦コミュニティを構築する。

④キャラクタにプレーヤの自宅の電化製品、AV機器(いわゆる情報家電)等の制御を、インターネットを介して行わせる。プレーヤが直接に情報家電の制御操作を行うより、間にキャラクタを介在させることで、楽しみが増える。また、操作中のゲームの中断感が少なくて済む。

【0022】⑤旅に出たキャラクタ同士が出会い、キャラクタ同士の相性が良かったり、興味が似ている場合にはキャラクタ同士が友達になり、行動を共にする。キャラクタ同士が行動を共にしている間は、プレーヤ同士がメール等によりコミュニケーションできる仕組みを提供する。

⑥屋外のディスプレイ端末の表示装置にテレビカメラを設置し、キャラクタが旅している場所付近の映像をプレーヤのスマートフォン等に映し出す。プレーヤは居ながらにしてキャラクタの旅先の光景を楽しむことができる。

⑦屋外に設置されたディスプレイ端末を、プレーヤの外出先でのディスプレイ(大型であることが多い)として利用する。操作はスマートフォン等をキーボードの代わりとして利用する。

【0023】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、仮想世界でのロールプレーイングゲームの中に、現実世界の表示端末を組み入れることで、プレーヤにより一層の娯楽性を提供することができる効果がある。また、旅先の自分のキャラクタを探し出すというゲーム性を提供することで、移動需要を作り出し、交通事業者の輸送収益の拡大が図られる効果もある。更に、特定地域の観光・イベントやショッピング情報等をメールで送信することで宣伝効果も得られ、地域コミュニティの活性化も図られる効果がある。更にまた、プレーヤの自宅に情報家電が設置してある場合には、プレーヤはロールプレーイン

グゲームの登場人物であるキャラクタに自宅の情報家電の操作を行わせるという、ゲーム感覚で情報家電の操作を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例の概念図である。

【図2】同実施例のシステム構成図である。

【図3】同実施例のフローチャートである。

【図4】図3の続きのフローチャートである。

【符号の説明】

F 識別符号

\* NW ネットワーク

P プレーヤ

SM スーパーマリオ

10 ユーザ端末

11 ロールプレイングゲーム機

20 スマートフォン

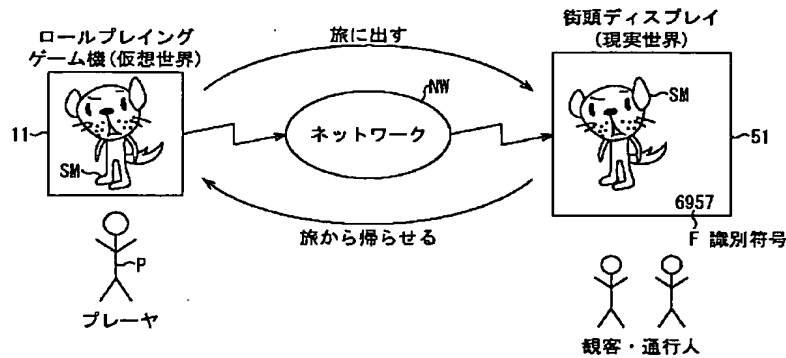
30 センターサーバ

40 情報サーバ

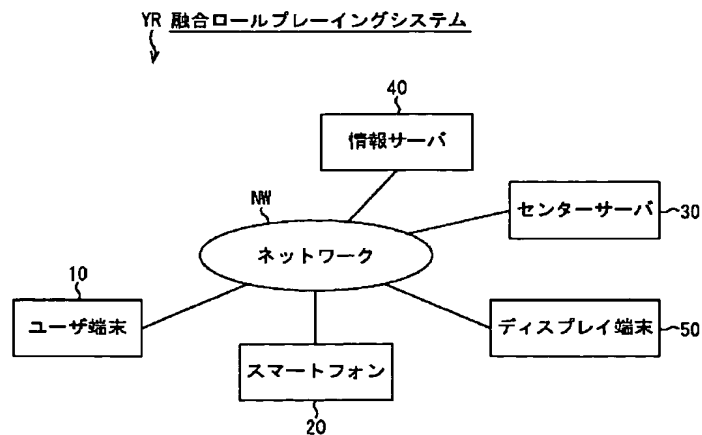
50 ディスプレイ端末

\*10 51 街頭ディスプレイ

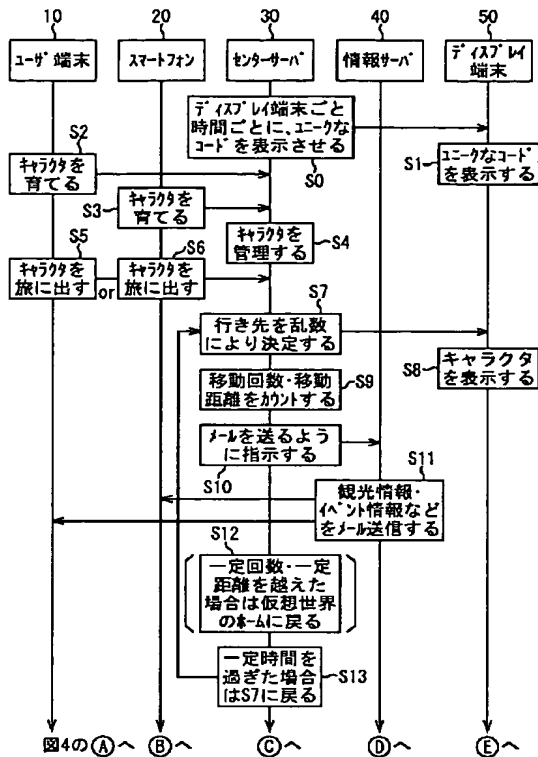
【図1】



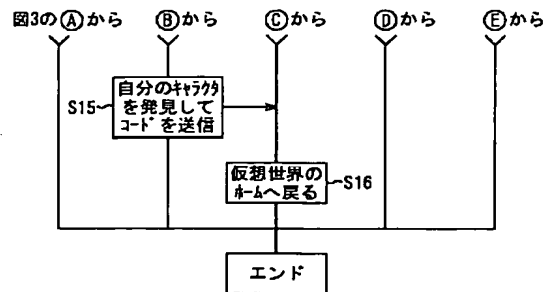
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA15 AA17 BB00 BB01  
 BD00 BD07 CB01 CB08 CC02  
 CC03 DA00 DA06  
 5B069 AA16 DD16 LA03

**\*NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography**

---

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2002-159754,A (P2002-159754A)

(43) [Date of Publication] June 4, Heisei 14 (2002. 6.4)

(54) [Title of the Invention] The fusion system of a virtual world and the real world

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 13/12

13/10

G06F 3/14 350

[FI]

A63F 13/12 B

13/10

G06F 3/14 350 A

[Request for Examination] Tamotsu

[The number of claims] 12

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 6

(21) [Filing Number] Application for patent 2000-356978 (P2000-356978)

(22) [Filing Date] November 24, Heisei 12 (2000. 11.24)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000004237

[Name] NEC Corp.

[Address] 5-7-1, Shiba, Minato-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Yatsushashi \*\*

[Address] 5-7-1, Shiba, Minato-ku, Tokyo Inside of NEC Corp.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Shimokawa Masahiro

[Address] 5-7-1, Shiba, Minato-ku, Tokyo Inside of NEC Corp.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100093838

[Patent Attorney]

[Name] Kobashigawa Yoji

[Theme code (reference)]

2C001

5B069

[F term (reference)]

2C001 AA00 AA15 AA17 BB00 BB01 BD00 BD07 CB01 CB08 CC02 CC03 DA00 DA06

5B069 AA16 DD16 LA03

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

Summary

---

(57) [Abstract]

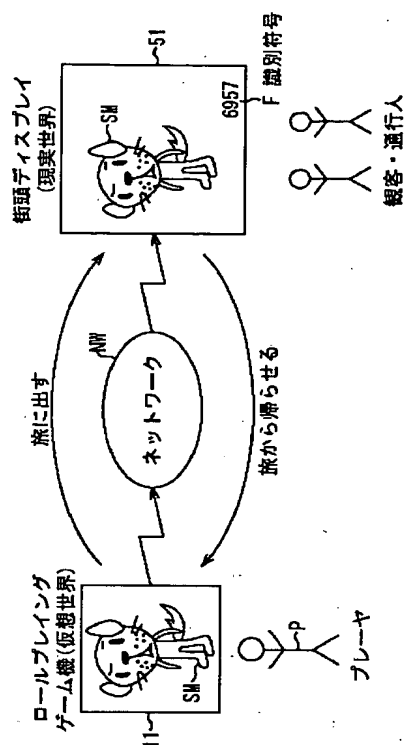
[Technical problem] The fusion system of a virtual world and the real world which makes the characters of the virtual world on a roll playing game appear in the display of the real world is offered.

[Means for Solution] Making the characters (super MARIO SM) of a virtual world appear in the roll playing game machine 11, Player P is enjoying the roll playing game. A player takes out super MARIO to a trip through means of communications (Internet) soon. Although super MARIO appears in the street display 51 installed in the street of the real world, it is unknown in on a street display of what super MARIO is displayed at this time. a player -- that direction -- super MARIO which he took out to the trip is discovered out of the street display currently installed here, and the game with which a virtual world and the real world were united is enjoyed

---

[Translation done.]





[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The fusion system of a virtual world and the real world characterized by making the appearance object of the virtual world on a computer system appear in the system of the real world through means of communications.

[Claim 2] The fusion system of the virtual world and the real world according to claim 1 characterized by returning the appearance object of the aforementioned virtual world made to appear in the system of the aforementioned real world to the

virtual world on the aforementioned computer system.

[Claim 3] The appearance object of the aforementioned virtual world is a fusion system of the virtual world and the real world according to claim 1 or 2 characterized by being the characters of a roll playing game.

[Claim 4] The aforementioned means of communications is the fusion system of the virtual world of any one publication of the claim 1 characterized by including the Internet, or the claim 3, and the real world.

[Claim 5] The equipment of the aforementioned real world is the fusion system of the virtual world of any one publication of the claim 1 characterized by including display, or the claim 4, and the real world.

[Claim 6] For the characters of the equipment which consists of plurality and contains the aforementioned display, the equipment containing the aforementioned display is a fusion system of the virtual world and the real world according to claim 5 characterized by moving between the equipment containing two or more of these display.

[Claim 7] The fusion system of the virtual world and the real world according to claim 5 or 6 characterized by installing the equipment containing the aforementioned display in a street.

[Claim 8] The equipment containing the display installed in the aforementioned street is a fusion system of the virtual world and the real world according to claim 7 characterized by transmitting the information relevant to this street to the execution device of the aforementioned roll playing game.

[Claim 9] The fusion system of the virtual world of any one publication of the claim 1 characterized by giving the aforementioned executor the point when the executor of the aforementioned roll playing game discovers the person who appeared in the equipment which contains the display of the real world from the aforementioned virtual world, or the claim 8, and the real world.

[Claim 10] The person who appeared in the equipment which contains the display of the real world from the aforementioned virtual world is a fusion system of the virtual world and the real world according to claim 9 characterized by having a discernment means to discriminate that it is the person.

[Claim 11] The equipment of the aforementioned real world is the fusion system of the virtual world of any one publication of the claim 1 characterized by being an information appliance connectable with the Internet, or the claim 4, and the real world.

[Claim 12] The fusion system of the virtual world and the real world according to claim 11 characterized by the executor of the aforementioned roll playing game making the aforementioned information appliance operate it to the characters of a roll playing game.

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DETAILED DESCRIPTION**

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] Especially this invention relates to the fusion system of a virtual world and the real world it was made to make the characters of the virtual world on the roll playing game using the computer appear in the display of the real world about the fusion system of a virtual world and the real world.

[0002]

[Description of the Prior Art] While a player grows up a character (characters), the roll playing game which is a game which attains the last purpose is in the game which used the computer etc. The conventional roll playing game was the computer of a stand-alone, a computer linked to networks, such as the Internet, and a game played only in the virtual world on a computer using the game machine and smart phon (after-mentioned) of exclusive use.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, as for the conventional roll playing game, the player is carrying out the game by the virtual world on a computer to the last. If there is the real world where we are actually living to a virtual world on the other hand and the event of the real world can be united to the virtual world of a roll playing game, a player also becomes possible [ participating in a game ] and increases the pleasure of a roll playing game further.

[0004] Then, the technical problem of this invention is offering the fusion system of a virtual world and the real world it was made to make the characters of the virtual world on the roll playing game which used the computer appear in the display of the real world.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order to solve the aforementioned technical problem, this invention is characterized by making the appearance object of the virtual world on a computer system appear in the system of the real world through means of communications. thus, one's (player) character -- that direction in a town

-- the game accompanied by actual action of a player of discovering from the street display installed here can be enjoyed [ who the appearance object (super MARIO) on a computer system (roll playing game machine) could be made to appear in the system (street display) of the real world through means of communications (network Internet), and took it out to the trip as shown, for example in drawing 1 when carrying out ]

[0006]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, this invention is explained based on the example (fusion roll playing game system) of illustration. this example is the system of the fusion roll playing game which united a virtual world and the real world.

[0007] (1) The concept of this example is shown in the conceptual diagram 1 of an example. As shown in drawing 1, Player P is enjoying the roll playing game in which the "\*\*\*\*\*" SM which is the character of a big lobe town appears using the roll playing game machine 11. Player P performs soon operation of "taking out to a trip" out \*\*\*\*\* SM. Sterile SM to carry out and which is not is displayed on one set of a certain street display 51 installed in the street through Network NW from the game machine 11. the street display on which SM which Player P has a game machine 11 and is not rich here and there in the inside of a town, and which is not is displayed -- searching -- the surroundings and the account of before -- when \*\*\*\*\* SM currently displayed on one set of a certain street display 51 is discovered, the identification code F currently displayed on the screen is inputted into a game machine 11, and \*\*\*\*\* SM is made to return from a trip to the original game machine 11

[0008] (2) Reference of the block diagram 2 of an example constitutes the fusion roll playing game system YR of this example from networks NW, such as the Internet which connects these with a user terminal 10, the smart phon 20, the pin center, large server 30, the information server 40, and a display terminal 50 mutually. User terminals 10 are information processors, such as a personal computer (personal computer). It has a meaning member number identification number, and connects with the pin center, large server 30 containing game software via Internet NW, and the player which operates a user terminal 10 displays the character (for example, super MARIO) which he has raised. In the virtual world on a computer, a player gives an action agenda to a character, or is taking a character and communication and raises the character.

[0009] The smart phons 20 are personal digital assistants, such as a cellular phone dealing with an I mode. It connects with the pin center, large server 30 in which the aforementioned game software is contained via Internet NW like a user terminal 10, and the player of the smart phon 20 raises its character. The pin center, large servers 30 are information processors, such as a host computer, and a server computer, a personal computer. In addition to game software, the pin center, large server 30 has the character function manager who manages the training state of each character, the distribution control function which distributes a game screen to

a user terminal 10 or the smart phon 20 through the information server 40, and the display control function which controls the content of a display to a display terminal 50.

[0010] The information servers 40 are information processors, such as a host computer, and a server computer, a personal computer. The information server 40 has the database facility which accumulates the sightseeing information and event information which was installed in the street, and which was associated every display terminal 50, shopping information, etc., and the function which distributes mail with directions of the pin center,large server 30. A display terminal 50 connects display devices, such as a plasma display, to a personal computer etc. A display terminal 50 is installed in the concourse of a station, and streets, such as a shopping center. A unique code different the whole terminal for every time from the character which took a trip is displayed on the display terminal 50. The character which came here at the trip means that the character raised by the player by the virtual world in the smart phon etc. is displayed on the display terminal of the real world.

[0011] The player which found its character on the display terminal 50 of a street is transmitting the unique code (identification code) displayed on the display terminal from the smart phon 20 to the pin center,large server 30, and having discovered the character of a destination is checked. The point etc. is given to a player when it is able to begin to find it well.

[0012] (3) Explain, referring to the flow chart which shows operation, next operation of this example to drawing 3 and drawing 4 . First, a player is connected to the pin center,large server 30 where the game is saved using a user terminal 10 or the smart phon 20. If a player does not input meaning password [ which were assigned to the player / peculiar ID, a password, etc. ] information in case it starts this game, it cannot start a game.

[0013] the pin center,large server 30 -- the above -- a player is specified using meaning information, and a game screen is displayed on a user terminal 10 or the smart phon 20 so that a game can be resumed based on the character information at the time of the last end of the player A player is continued on the displayed game screen and a character is raised (S2, S3). Game on-going character information is always managed on the pin center,large server 30 (S4).

[0014] When it is chosen at the time in the middle of a game of a game end that a player takes out a character to a trip (S5, S6), The pin center,large server 30 chooses the specific display terminal 50 associated with the algorithm decided by game software, for example, a random number. The combination of a character, and the alphabet determined for every - time the unique whole code, for example, a display terminal, and a number is displayed on some screens of the display terminal 50 chosen while moving the character (S7, S8). In addition, even if a unique code is not interlocked with a character but it is always displaying it, the advance top of a game does not have a big meaning (S0, S1).

[0015] A message, such as sending the information which, on the other hand, serves

as a message that the character was taken out to the trip to the player, and a hint of a destination by mail, is doubled and displayed, and a game is terminated.

Moreover, the pin center, large server 30 directs that the information associated and database-ized every display terminal 50 of the movement place of a character to the information server 40 with (S9) which counts the number of times of movement and a travel carries out mail transmission to a player to character movement (S10). The information server 40 chooses the appointed thing out of the information database-ized based on the directions from the aforementioned pin center, large server 30, and carries out mail transmission of sightseeing information and event information, the shopping information, etc. at the user terminal 10 of a player, or the mail address of the smart phon 20 (S11). In addition, if mail transmit information is a hint which is sufficient for not adhering to the thing about local promotion of the aforementioned sightseeing information and event information, shopping information, etc., but pinpointing a place, it will not specify especially the content.

[0016] Next, even if the character which took the aforementioned trip carries out fixed time progress while traveling, when the discovery information from a player does not arrive, the pin center, large server 30 determines a movement place according to an algorithm again, and moves a character (S13). And the directions which carry out mail transmission of the information relevant to the movement place are taken out to the information server 40 like the aforementioned character movement, and the information server 40 transmits mail to a player according to these directions. The pin center, large server 30 repeats this character movement until it adds the number of times of movement, and the travel for every character movement and reaches the number of times of fixed, or fixed distance, or until it acquires character discovery information. When the number of times of fixed or fixed distance is reached, a character is made to go home to the pin center, large server 30, i.e., the inside of the original game, (S12).

[0017] In addition, although the aforementioned example determined going-home conditions in the number of times of fixed, and fixed distance, since advance of a game will stop if it does not adhere to this condition but a character takes a trip over a long period of time, it is important to establish the conditions which restrict it. The pin center, large server 30 directs to carry out mail transmission to a player to the information server 40 while deducting the point as a penalty to a player, when a character is made to go home, and the information server 40 transmits mail of the means which made the character go home to the user terminal 10 of a player, or the mail address of the smart phon 20.

[0018] Next, "discovery by the player" which is the going-home conditions of another character is explained. A place is presumed from the contents of mail, such as sightseeing information and event information related to the character movement place transmitted from the information server 40, and shopping information, means of transportation, such as a train, a bus, and a vehicle, is used, and it searches for whether their character and code are displayed on the display terminal 50. Usually,

the contents of a display are changing every moment in order to control each display terminal 50 by the pin center, large server 30 and to send information towards the general public, such as an advertisement, information, or operation information on a train.

[0019] The character and the code are displayed on a part of the screen of the selected display terminal 50 only when the character has been moved to the specific display terminal 50. A player will transmit the code currently displayed on the screen from the smart phon 20 to the pin center, large server 30, if this screen display is found (S15). The pin center, large server 30 gives the big point as a privilege etc. to a player while making a character go home to the pin center, large server 30, i.e., the inside of the original game, when the transmitted code is compared with the code which is a correct answer and it agrees.

[0020] (4) Give messages (voice, an animation, text, etc.) to the character of \*\* virtual world of others of the character taken out to the real world of operation, and carry out display and utterance to a display terminal (a vocal apparatus is included). For example, a password is generated instead of an identification code and you may make it input this password into a smart phon in the aforementioned example.

\*\* Request so that a player looks for information (for example, map of a certain area) needed in the character of a virtual world. A character looks for the aforementioned request information from the site on the Internet, and sends a result to a player. As for the partner who sends, the player specifies beforehand the display of an answering machine, FAX, and the outdoors mailed and specified etc.

[0021] \*\* Mr. A who is a player, and Mr. B make it compete on a street display for the characters trained highly separately, and build a character waging-war community.

\*\* Make control of the electric appliances of the house of a player, an AV equipment (the so-called information appliance), etc. perform in a character through the Internet. Pleasure increases by making a character intervene in between rather than a player performs control operation of an information appliance directly. Moreover, there is few feeling of discontinuation of the game under operation, and they ends.

[0022] \*\* The characters which took a trip meet, when the affinity of characters is good or interest is alike, characters make friends, and carry out both actions. While characters are carrying out both actions, players offer the structure which can communicate with mail etc.

\*\* Install a television camera in the display of an outdoor display terminal, and project on the smart phon of a player etc. the image near [ in which the character is traveling ] a place. A player can enjoy the spectacle of the destination of a character without moving from its seat.

\*\* Use the display terminal installed in the outdoors as a display (there are many large-scale things) in the going-out place of a player. Operation uses a smart phon etc. as a substitute of a keyboard.

[0023]

[Effect of the Invention] As explained above, according to this invention, it is effective in the ability to offer much more enjoyableness by the player by incorporating the display terminal of the real world into the roll playing game in a virtual world. Moreover, by offering the game nature of discovering one's character, move need is made and it is effective in expansion of a traffic entrepreneur's transportation profit being achieved. [ of a destination ] Furthermore, the impact of advertising is also acquired by transmitting sightseeing and an event, shopping information, etc. on a specific area by mail, and it is effective in activation of a local community being attained. Furthermore, when the information appliance is installed in the house of a player, a player can operate an information appliance again with the game feeling of making the information appliance of a house operate it in the character which is the characters of a roll playing game.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DESCRIPTION OF DRAWINGS**

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the conceptual diagram of the example of this invention.

[Drawing 2] It is the system configuration view of this example.

[Drawing 3] It is the flow chart of this example.

[Drawing 4] It is the flow chart of a continuation of drawing 3 .

[Description of Notations]

F Identification code

NW Network

P Player

SM Super MARIO

10 User Terminal

11 Roll Playing Game Machine

20 Smart Phon



30 Pin Center,large Server  
 40 Information Server  
 50 Display Terminal  
 51 Street Display

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

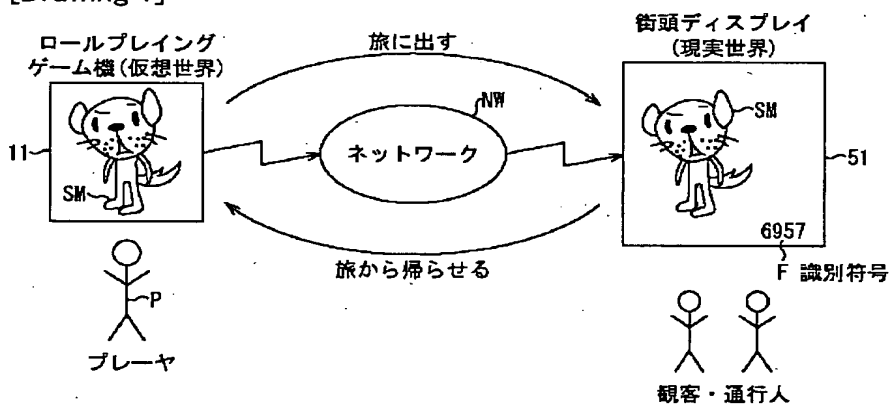
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\* shows the word which can not be translated.

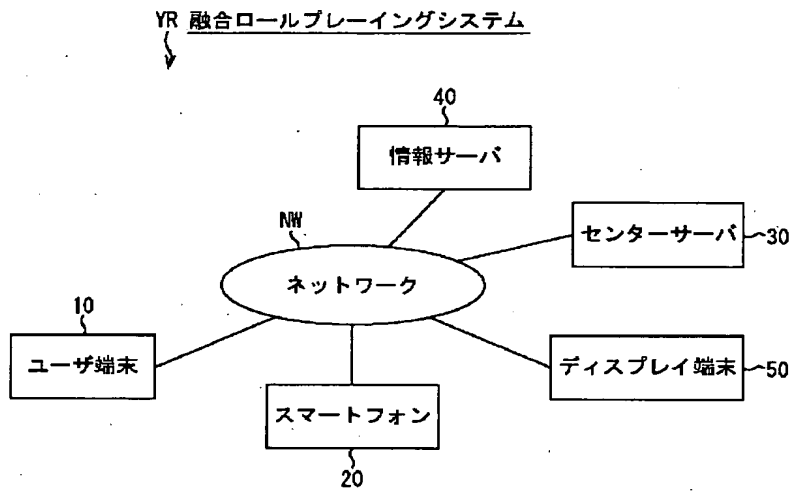
3.In the drawings, any words are not translated.

## DRAWINGS

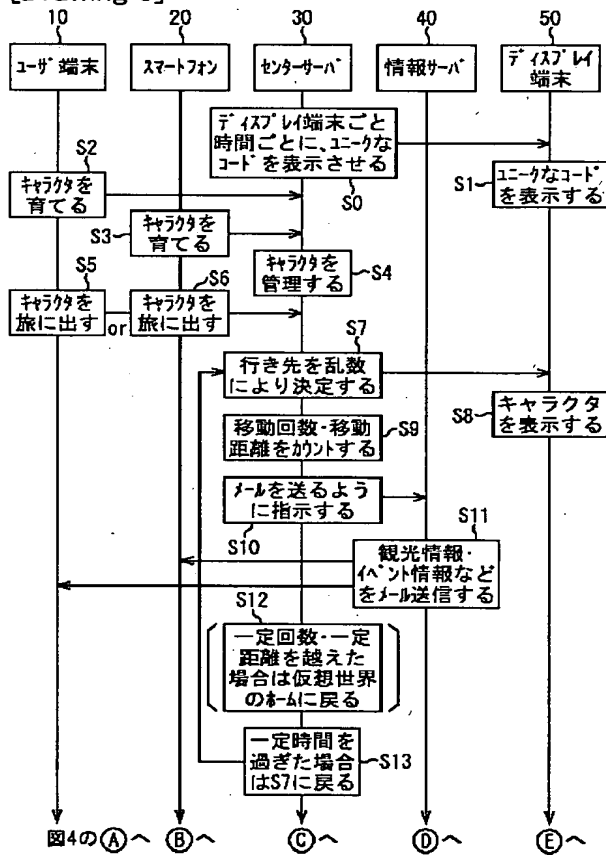
[Drawing 1]



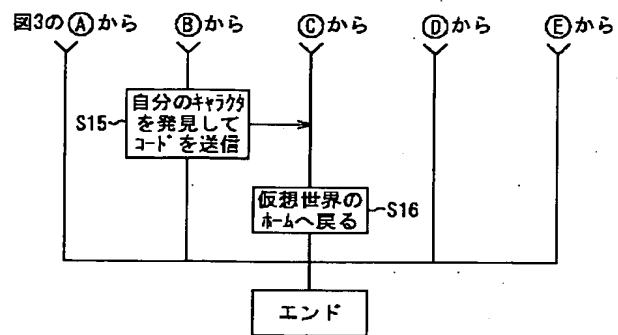
[Drawing 2]



[Drawing 3]



[Drawing 4]



---

[Translation done.]